Nr 4 Kwiecień 1930 Rok IV

ŚWIAT SZACHOWY

V. MARIN



Mat w 3. posunięciach

Redakcja i Administracja
Warszawa, Wierzbowa 8

CENA ZŁ. 1.20

Nr. 4 KWIECIEŃ 1930 ROK IV

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor D. PRZEPIÓRKA

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warszawskiego Tow. Zwolenników Gry Szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. półrocz. 6 zł. rocz. 12 zł. zagr. 14 zł.

Numer pojedyńczy 1 zł. 20 gr. Konto Czekowe P. K. O. 16.551.

Redakcja czynna w poniedziałki i piątki od godz. 7 do 10 wiecz.

O grze i końcówkach wieżowych

PRZEZ

RUDOLFA SPIELMANNA

(Echiquier, Luty 1930)

(Ciąg dalszy).

Ponieważ końcówki wieżowe dają pole do walki bardzo ożywionej, zdarza się często, że jedno tempo decyduje o wygranej.

Z turnieju w Moskwie 1925 r.

Loewenfisch



Em. Lasker

Białe były zmuszone przystąpić do końcówki z pionkiem mniej i w gorszej pozycji, lecz umiały po mistrzowsku zarezerwować sobie szanse na nierozegranę. W decydującem jednak momencie nie wyzyskały tej szansy, co spowodowało ich zgubę.

Właściwy dalszy ciąg, który Lasker przewidział i do którego dążył, był następujący:

1. f4—f5 e6×f5

Po 1... g×f?; 2. h5 i t. d. czarne mogłyby nawet przegrać.

2. e5—e6! f7×e6†
3. Kg7×g6 —

i pionek broniony przez króla byłby natyle groźnym, że zrównoważyłby najzupełniej przewagę materjalną przeciwnika i wymusiłby nierozegraną np.

3. Kb5; 4. Wa1, f4; 5. h5, e5 (jeżeli 5. ... f3; 6 Wf1; albo: 5. ... a4; 6. h6 i t. d.); We1, We7; 7. Kf6 i czarne nie mogą wygrać Jeżeli czarne grają: 3. ... Kd5. nastąpiłoby 4. h5 i czarne pionki są unieruchomione, białe osiągają nierozegraną jeszcze łatwiej.

Ale zamiast przebić się odrazu, Lasker zagrał

1. Kg7—f6 —

Najwidocznej aby po: 2. f5, eXf; 3 e6, fXe zabrać pionka e6 a potem g6. Ale pomysł ten był zbyt wyrafinowany i wymagał czasu

1. — Kc6—b5

To zyskane tempo decyduje.

2. Wa4—a1 a5—a4
3. f4—f5 e6Xf5
4. e5—e6 f7Xe6
5. Kf6Xg6 —

Teraz widać, że 1. Kf6 było stratą tempa. Białe nie mogły brać pionku e6, bo czarne wygrywały poprostu: 5. KXe6, a3; 6. Kf6 a2; 7 KXg6, f4; 8. h5, Kb4; 9. h7, Kb3; 10. h7, WXh7; 11. KXh7, Kb2 i t. d. A teraz, najlepsza odpowiedź, tak jak w partji, również przegrywa.

5. — f5—f4!

To posunięcie nie było możliwem, dopóki Wieża stała na h4.

6. h4—h5 —

Jeżeli 6. Wf1; a3!; 7. WXf4, a2; 8. Wf1, a1H i pionek e wygrywa.

6. — f4—f3
7. h5—h6 —

Po 7. Wf1, a3 i t. d.

7. — e6—e5!

Teraz biały pionek nie może już awansować, gdyż po 8. h7, WXh7; 9. KXh7 wygrywa e5—e4.

8 Wa1—e1 —

Niema nic lepszego.

8. — a4—a3
9. We1Xe5† —

Po 9. h7 następuje. 9.. WXh7; 10. WXe5†, Kc4; 11. KXh7, f2; 12. Wf5, a2 i t. d. Jeżeli białe nie biorą na e5, pionki wygrywają, a mianowicie f2—a2—e5—e4—e3 i t. d.

9. — Kb5—c4
10. We5—e1 —

Jeżeli 10. h7 WXh7 a potem f2 jak wyżej.

10. — a3—a2
11. h6—h7 Wa7—a8

Jeżeli 11... WXh7? czarne osiągają tylko nierozegraną, np. 12. KXh7, Kb3; 13. Wf1, Kb2; 13. Wf2† i t. d.

12. — Kg6—g7

Również niecelowem byłoby 12. Wa1 z powodu 12... f2; 13. WXa2 (albo 13. Kg7, Kb3; 14. Wf1 — jeżeli 14. h8H, to WXH a potem Kb2 i t. d. — 14... a1H†; 15. WXH, WXa1 16. h8H, Wg1† i t. d.) 13... WXa2; 14. h8H; Wa6†! potem f1H i białe nic nie uzyskają szachami, gdyż wieża jest broniona.

12. — f3—f2
13. We1—a1 —

Inaczej nastąpi... 13. a1H† i t.d.

13. — Kc4—b3
14. Wa1—f1 a2—a1H†
15 Wf1Xa1 Wa8Xa1

i białe poddały się.

Gdyż po 16. h8H, Wg1†! itd.

Następujący przykład wykaże naocznie fatalne następstwa straty tempa.

Z turnieju w Karlsbadzie 1911 r.

Nimcowicz



Perlis

Szanse są obustronnie mniej więcej jednakowe. Białe mają wprawdzie 3 wolne pionki złączone, lecz to nie gra wielkiej roli w podobnych wypadkach, gdyż brak czasu nie pozwala na uruchomienie więcej niż dwuch. To może być uważane jako ogólna reguła; rzecz prosta, że wyjątki mogą się zdarzać.

Obydwie strony grają z początku najzupełniej logicznie:

1.	a2 - a4	h5—h4
2.	a4 - a5	Wh2—h1
3.	Wa6—a8†	Ke8—e7
4.	Wa8 - h8	g7—g5
5.	b2—b4	Wh1—a1
6.	Kd3—e4?	—

Ale to posunięcie jest niekonkonsekwentne i pociąga za sobą utratę partji. Nadawała się okazja wyzyskania trzeciego piona grając 6. c4 z groźbą 7. b5, W×a5; 8. b6! i t d. Czarne nie mogłyby j ż grać 6.,. f5 z analogiczną groźb (g4!) i partja zakończyłaby się napewne nierozegraną. Posunięcie partji nie zawiera w sobie ż nej groźby, co samo przez się j już poważnym minusem w ostrej pozycji. Tembardziej z ione posunięcie zasługuje n naganę, że jeszcze w dodat taje się powodem straty ter

6.	—	Ke7—d6

z groźbą f5†. Ostatnie posunięcie czarnych jest przytem korzystne i z tego względu, że przybliża króla do nieprzyjacielskich pionków i daje mu możność zawiązania z niemi walki.

7.	c2—c4	—

Teraz ta groźba przychodzi już zapóźno.

7.	—	f7—f5†
8.	Ke4—d3	—

Przegrywa również i 8. Kf3.

8.	—	g5—g4!

Dopiero teraz czarne urzeczywistniają groźbę, o której mówiliśmy wyżej. Jeżeli 9. W×h4, g3 i białe muszą poświęcić wieżę.

9.	c4—c5†	—

Albo: 9 b5, g3 10. b7, Kc6 11. Wc8†, Kb7 12. Wc7†, Kb8 13. c5, g2 i czarne wcześniej przychodzą do mety.

9.	—	Kd6—c6
10	Wh8—c8†	Kc6—d7
11.	Wc8—h8	g4 - g3
12.	b4 - b5	g3 - g2
13	c5—c6†	Kd7—d6
14.	Wh8—d8†	Kd6—c7
15.	Wd8 - g8	g2—g1H
16	Wg8×g1	Wa1×g1
17.	a5—a6	Kc7—d6

Białe poddały się.

(Dokończenie nastąpi).

tłum. *K. Michałowski.*

PARTJA Nr. 254

Turniej w Nicei 1930.

Białe:	Czarne:
B. Kosticz	**E Snosko-Borowski**

Otwarcie Zukertorta

1.	Sg1—f3	Sg8—f6
2	c2—c4	e7—e6
3	g2—g3	b7—b6

Obrona indyjska przeciw otwarciu Zukertorta prowadzi do uciążliwego lawirowania.

4.	Gf1- g2	Gc8—b7
5.	0—0	c7—c5

Jako gracz atakujący, nie przygotowuje czarny tego posunięcia, spokojniejszem byłoby tu 5... Ge7.

6. d2—d3 —

Zagrane w celu wzmocnienia centrum. Jeżeli jednak 6. Sc3 to nastąpi 6... Ge7 7. d4, c×d4, 8. S×d4, G×g2, 9. K×g2, Hc8 i czarny dzięki naciskowi na linji c, otrzymuje inicjatywę.

6. — Gf8—e7
7. Sb1—c3 0—0
8. e2—e4 —

Oryginalne ale i umotywowane, gdyż białe chcą uniknąć wymiany gońców.

8. — d7—d6

Na 8... Sc6 nastąpiło w partji Réti—Colle, Hastings 1927, 9. d4! S×d4 10. S×d4, c×d4. 11. H×d4, Gc5 (lepsze 11.. Wc8) 12. Hd3 itd. z przewagą białych.

9. b2—b3 —

Dwa inne plany były tu możliwe: a) partja Kmoch — Colle Niendorf 1927 9. Se1, Sc6. 10. Sc2 itd. z przegrupowaniem, b) Réti—Grünfeld, Semmering 1926 9. We1 (grozi d3 - d4) 9... e5 10. Sh4, Sc6 11. f4, Sd4 12. Se2. Widać z tego, że współczesna teorja wykrywa ciągle nowe możliwości.

9. — Sb8—d7
10. Gc1—b2 Hd8—c7
11. Hd1—e2 Wa8—d8
12. d3—d4 —

Przecież, białe chcą osiągnąć przewagę w centrum podczas gdy czarny ściśle według strategicznych reguł szuka rekompensaty w akcji na skrzydłach.

12. — a7—a6
13. d4—d5 e6—e5
14. Sf3—e1 Wf8—e8
15. f2—f4 —

Teraz lawirowanie jest ukończone i rozpoczyna się druga faza gry.

15. — Ge7—f8
16. He2—f3 —

Kryzys. Według zdania Dr. Alechina nalężało najpierw zagrać 16. a4! aby powstrzymać kontrgrę na skrzydle hetmańskiem.

16. — e5×f4

Jeszcze bardziej precyzyjne było niezwłoczne b6—b5 aby po 17 c×b5 (teraz konieczne, co nie nastąpiło po posunięciu w partji) 17... e×f4 18. H×f4 (lepsze niż g×f4) 18... a×b5 19. S×b5, Hb6 i nacisk, jaki utrzymuje czarny za poświęconego piona nie może być niedoceniany.

17. g3×f4 b6—b5
18. e4—e5 —

Kombinacja na kombinację, biały dąży do materjalnej przewagi, podczas gdy czarny uwzględnia przedewszystkiem szanse ataku.

18. — b5—b4!

Najpierw konsolidacja skrzydła hetmańskiego.

19. Sc3—a4 —

Nie gorzej, ale i nie lepiej, niż inne ruchy skoczkiem. We wszystkich tych wypadkach zdobywa się wprawdzie figurę, ale doznaje zupełnego fiaska.

Ostrożniejszy pozycyjny warjant byłby 19. e×f6, b×c3, 20. f×g7 (lub też poprostu 20 G×c3-S×f6 i czarny przy równym materjale stoi nieco lepiej) 20 c×b2! g×f8 H†, S×f8 22. Wb1, f5 i Hg7, czarny ma wprawdzie piona mniej, ale zato otwartą linję e i inicjatywę na skrzydle hetmańskiem.

19. — d6×e5
20. d5—d6 Hc7×d6
21. Hf3×b7 e5—e4!!

W swoich obliczeniach przewidywały białe tylko e×f4, oczekując zabrania trzeciego piona za figurę.

Zamiast tego zagrały czarne doskonale, odcinając hetmana od źle ustawionych białych figur.



22. Gb2—e5 —

Próba uwolnienia się. Oczywiście też po 22. G×f6, S×f6 (grozi 23... Hd4†) położenie białych byłoby przykre.

Stosunkowo mniejszem złem byłoby poświęcenie hetmana 22. Sc2, Wb8 23. Ha7. Wa8 24. H×a8 W×a8 25. Wad1 Hc7 26. Se3 itd., jednak i wtedy czarne utrzymywały zdobytą przewagę.

22. — Sd7×e5
23. f4×e5 Hd6×e5
24. Se1—c2 Wd8—d2

Atak matowy rozpoczyna się.

25. Sc2—e3 Gf8—d6
26. Wf1—e1 —

Lub też 26. Sg4, S×g4, 27. H×f7†, Kh8, i atak białych się skończył.

26. — He5×h2†
27. Kg1—f1 Hh2—f4†
28. Kf1—g1 Hf4—f2†
29. Kg1—h1 Hf2—h4†

Manewr hetmana jest dowcipnie przeprowadzony

30. Kh1—g1 Gd6—h2†
31. Kg1—f1 Wd2—f2 mat!

Mistrz Snosko - Borowski grał w Nicei zupełnie w stylu wielkich matadorów.

Uwagi Dr. S. Tartakowera specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA Nr. 255

Turniej w San Remo

Białe: Czarne:
A. Rubinstein **Dr. M. Vidmar**

Debjut hetmański

1. d2—d4 d7—d5
2. Sg1—f3 Sg8—f6
3. c2—c4 c7—c6
4. e2—e3 —

Ostry sposób prowadzenia gry: 4. Sc3, d×c4 5. a4. Gf5 6. Se5 jest ostatnio słusznie unikany, gdyż czarne mają wiele zadowalających obron.

4. — e7—e6
5. Sb1—c3 Sb8—d7

Podobny sposób gry miał miejsce również w partji Rubinstein—Dr. Vajda Budapeszt 1926, 5... a6 6. Se5, Sbd7 7. f4, d×c4 8. G×c4, b5 9. Gb3, Hc7 10. Hf3, Gb7 11. Hh3 z atakiem białych, podczas, gdy w partji Winter—Rubinstein była zastosowana bardziej pasywna metoda 6. c×d5 (zamiast Se5) 6... e×d5 7, Gd3, Gd6 8. Hc2 Sbd7 9. 0—0, 0—0 10. a3, We8 11. b4, Sf8 12. Gb2, He7 13 Sa4 itd.

6. Sf3—e5 —

Powszechnie znane gry jak 6. Gd3, 6. Hc2, lub 6. a3 nie sprawiają czarnym żadnych utrudnień. Posunięcie w partji jest nowym świetnym pomysłem.

6. — Sd7×e5

Jest konieczne bić odrazu, gdyż w przeciwnym razie biały przez f2—f4 uzyska mocną pozycję skoczka, a w wypadku wymiany otwarta linja f. wzmocni siłę ataku.

7. d4×e5 Sf6—d7
8. f2—f4 Gf8—b4
9. Gc1—d2 Hd8—b6

Jeżeli 9... d×c4, to nastąpi 10. Se4 (nie G×c4? z powodu S×e5 11. f×e5, Hh4† i H×c4)

G×d2† 11. H×d2, b5 12. Sd6†, Ke7 13. a4, Hb6. 14. Ge2, Wd8 15. a×b5, c×b5 16. Hb4 i białe odzyskują swego piona z przewagą.

10.	Gf1—e2	0—0
11.	0—0	Gb4×c3
12.	b2×c3	d5×c4
13.	Ge2×c4	Wf8—d8
14.	Hd1—c2	Hb6—c5
15.	Gc4—e2	b7—b6
16.	Wa1—d1	Sd7—f8
17.	Gd2—c1	Gc8—b7
18.	Wd1—d4	—

Posiadając ważną linję d oraz silną parę gońców stoi teraz Rubinstein świetnie.

18.	—	Hc5—e7
19.	Wf1—d1	c6—c5
20.	Wd4—d6	Wd8×d6

Po 20.. f5 które wydaje się lepsze, zagrają białe 21. Gc4! np. 21... Ge4 (groziło H×f5) 22. Hb3. Kf7 24. a4, Wd7? 25. W×d7, S×d7 26. Ge6†! H×e6 27. W×d7† z wygraniem hetmana, lub też 24... Wdc8? 25. Ge6†! S×e6 26. W×e6! H×e6 27. Wd7† i biały znowu zdobywa hetmana.

21.	e5×d6	He7—e8
22.	e3—e4	e6—e5
23.	f4—f5	He8—c6
24.	Ge2—f3	Wa8—d8
25.	Hc2—d2	Sf8—d7
26.	g2—g4!	—

Paruje groźbę 26... Sf6 i Se8.

26.	—	h7—h6?



Czarne dotąd broniły się dobrze, ale teraz należało grać 26... b5!, ażeby sprowadzić skoczka przez b6 na c8 w celu zaatakowania piona d6, który wtedy okazałby się słabym. Nie jest jasnem co białe grałyby w tym wypadku. Jeżeli c4, to nastąpi 27.. b×c4 28. Hc3, Ga6 lub też 27. Hf2, Sb6 28. Ge3 Sa4 29. Hd2, a5. Białe musiałyby dopiero wyszukać zadowalająca grę.

27.	h2—h4	Sd7—f6
28.	g4—g5	h6×g5
29.	h4×g5	Sf6×e4

Teraz skoczek jest stracony i walka jest tem samem rozstrzygnięta, ale inne ruchy nie zmieniłyby końcowego rezultatu; nie można było grać 29... Se8 z powodu 30. d7!. Jeśli skoczek idzie na h7, białe ustawiwszy króla na g3, po zdwojeniu hetmana i wieży na otwartej linji h, łatwo zapewniają sobie zwycięstwo (Münchener Schachzeitung).

30.	Hd2—c2	c5—c4
31.	Wd1—e1	Hc6—c5†
32.	Gc1—e3	Hc5—d5
33.	We1—d1!	Hd5—c6
34.	Kg1—h2	g7—g6
35.	f5—f6	a7—a5
36.	Ge3—c1	b6—b5
37.	Wd1—e1	—

Zapomocą tego posunięcia zapewniają sobie białe zdobycie skoczka.

37.	—	Hc6—d7
38.	Gf3×e4	Hd7—g4
39.	Hc2—e2	Hg4—h4†
40.	Kh2—g2	Gb7×e4†
41	He2×e4	Hh4×e4†
42.	We1×e4	Wd8×d6
43.	We4×e5	Wd6—d1
44.	Gc1—e3	b5—b4
45.	c3×b4	a5×b4
46.	We5—e4	Wd1—d3
47.	Kg2—f3	Wd3—c3
48.	We4—e8†	Kg8—h7

49. We8—f8 czarne poddają się.

Bardzo wartościowa partja dla

teorji otwarć, świetnie rozegrana przez polskiego mistrza.

Uwagi E. Grünfelda specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA Nr. 256

(Turniej o mistrzostwo Łodzi).
Gambit hetmański.

Białe:	Czarne:
Rosenbaum	**T. Regedziński**
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	e7—e6
3. Sb1—c3	c7—c6
4. Sg1—f3	d5×c4
5. a2—a4	Sb8—a6?

Wątpliwa inowacja. Według Bogolubowa należy grać 5.. c5!, poczem wytwarza się warjant który się tem różni od zwykłego przyjętego gambitu hetmańskiego, że białe zrobiły jeszcze dodatkowo posunięcie a2—a4. Otóż Bogolubow twierdzi, że ten ruch ma dla białych znaczenie ujemne, gdyż osłabia pozycję ich pionów na skrzydle hetmańskiem.

6. e2—e4	Sa6—b4
7. Gf1×c4	—

W tej pozycji przewaga białych jest już widoczna, oto są skutki ekscentrycznego manewru czarnego skoczka.

7. —	Sg8—f6
8. 0—0	Gf8—e7
9. Gc1—g5	0—0
10. Hd1—e2	Sf6—d7
11. Gg5×e7	—

Można było grać także 11. Gf4, ponieważ czarne nie mogą odpowiedzieć 11.. c5 ze względu na 12. Sb5, cd 13. Gc7, He8 14. Sd6.

11. —	Hd8×e7
12. e4—e5!	—

Po wymianie gońca f8 pola czarne w obo·ie czarnych stały się słabe. Białe korzystają z tego momentu, aby opanować pole d6 (grozi Sc3—e4—d6). 12... f7—f5 jest niemożliwe, gdyż po ef pion e6 jest prędzej czy później stracony.

12. —	Wf8—d8
13 Wa1—d1	Sd7—f8
14. Sc3—e4	Gc8—d7
15. Se4—d6	Gd7—e8
16. He2—d2	—

Białe energicznie wykorzystują swoją przewagę na czarnych polach.

16. —	a7—a5
17. Sf3—g5!	Kg8—h8
18. f2—f4	f7—f5
19 Hd2—f2!	Wd8—d7

Jeżeli Gh5 to 20. Hh4 i goniec stracony.

20. g2—g4	g7—g6

Konieczne, jeżeli 20.. fg, to 21. f5, H×g5 22. fe z groźbą mata.

21. Hf2—h4	Sb4—d5
22. Gc4×d5	c6×d5
23 Wd1—c1	Kh8—g7

Zajęcie przez białe linji c prędko decyduje o losie partji. Czarne niestety nie mogą przeciwstawić wieży na c7, gdyż nastąpi 23... Wc7 24. W×c7, H×c7 25. S×e6, S×e6 26. Hf6†.

24. Wc1—c3	Wa8—a6
25. g4×f5	g6×f5

Nie można grać 25.. ef z powodu 26. Wc8, Wd8 27. Se6† i białe zyskują jakość.



26. Sg5×e6†	He7×e6

Nie S×e6 z powodu 27. S×f5†

27. Hh4—f6†	Kg7—g8

Po H×f6 nastąpi 28. S×e8†

28. Hf6×e6 Sf8×e6
29. Sd6×e8 —

W rezultacie swojej kombinacji białe zyskały ważnego piona i mają pozatem wielką przewagę pozycji.

29. — Wd7—d8

Groziło Sf6†

30. Se8—f6† Kg8—f7
31. Kg1—h1 Wa6—c6
32. Wc3—h3 Se6×d4
33. Wh3×h7† Kf7—e6
34. Wh7×b7 Sd4—e2†

Czarne trochę się oswobodziły, ale białe energicznie wyzyskują swoją przewagę.

35. Sf6—h7 d5—d4
36. Sh7—g5† Ke6—d5
37. Wb7—b5† Kd5—c4
38. e5—e6! d4—d3
39. Sg5—f7 —

Wobec groźby Se5† białe zyskują jakość.

39. — Wc6—c8
40. Sf7×d8 Wc8×d8
41. e6—e7 Wd8—e8
42. Wb5—e5 Kc4—d4
43. Wf1—d1 Se2×f4
44. We5×f5 Kd4—e4
45. Wf5×f4 Ke4×f4
46. Wd1×d3 We8×e7
47. b2—b3 We7—e1†
48. Kh1—g2 We1—e2†
49. Kg2—g1 We2—c2
50. Wd3—d5 Wc2—c1†
51. Kg1—f2 Wc1—c2†
52. Kf2—e1 Wc2×h2
53. Ke1—d1 Kf4—e4
54. Wd5×a5 i białe wygrały.

Uwagi Daniuszewskiego i Rosenbauma.

Bibljografja.

A. Aljechin. Meine besten Partien (1908-1923). Wydawnictwo Walter de Gruyter et Comp. 1929. Cena 10 marek, w oprawie 11 marek.

Głęboko przemyślana, a zarazem w najwyższym stopniu kombinacyjna gra obecnego mistrza świata, budzi szczery zachwyt wszystkich szachistów, zarówno znawców, jak i laików. Być może nawet, że w grze Alechina szachy osiągnęły kulminacyjny punkt swego rozwoju. Ale Alechin jest nietylko genjalnym szermierzem turniejowym, jest on także najlepszym teoretykiem szachów doby obecnej. Jeżeli dodamy jeszcze, że ma on wielkie zdolności dydaktyczne i dar jasnego pisania, to zrozumiemy, dlaczego pojawienie się książki Alechina stało się pierwszorzędną sensacją na rynku księgarskim.

Książka zawiera 100 najlepszych partji Alechina z lat 1908—1923. Każda z nich jest formalnie naszpikowana wysoce pouczającemi uwagami. Zdaje się nam nawet, że studjowanie tych uwag jest obecnie najlepszym sposobem doskonalenia się w grze szachowej.

Dzieło mistrza świata jest uzupełnione interesującem wstępem pióra Dr. S. Tartakowera p. t. „Twórczość Alechina".

Zasługuje na wysokie uznanie obfitująca w djagramy piękna szata graficzna oraz artystycznie wykonana fotografja Alechina.

Studien und Probleme von Carl und Johann Behting. Ryga 1930. Nakład własny. Cena 1 marka.

Nieliczne prace łotewskich mistrzów braci Behting, należą do czołowych utworów kompozycji szachowej.

Lat temu 30, ogólnie zachwycano się głębokiemi studjami J. Behtinga. I dzisiaj te klasyczne studja nic nie straciły ze swej świeżości: genjalne rzeczy nie starzeją się. Dobrze się też stało, że pojawił się zbiorek ich zadań i studjów, zawierający 64 utwory.

Zwracamy uwagę naszych czytelników na rekordowo niską cenę zupełnie przyzwoicie wydanego dziełka.

WIADOMOŚCI

Lwów.

W dniu 15 marca odbyło się konstytuujące posiedzenie Ligi rozgrywek szachowych, na którem delegaci siedmiu klubów, po uchwaleniu regulaminu wybrali władze Ligi. Przewodniczącym został obrany Dr. Roman, zastępcami prof. Bizub i Turkiewicz, sekretarz Limbach, zast. Lutman, skarbnikiem Raganowicz. Ustalono terminy rozgrywek o mistrzostwo drużynowe miasta.

Do Ligi przystąpiło 10 klubów; pierwsza runda została rozegrana 30 marca. Wyniki były następujące:

Hetman — Tow. Ukr. Szach.	5:5
Hełm — Sokół II	7:3
Czarni — Goniec	$7^1/_2:2^1/_2$
Wojsk. Kl. Sz. — Amatorzy	$9^1/_2:^1/_2$
Lwowski Kl. Sz. — Kadur	10:0

Królewska-Huta.

Nagrodę za najpiękniejszą partję graną w turnieju o mistrzostwo miasta otrzymał inż. Teichmann, za najpoprawniejszą partję T. Rybiński.

Warszawa.

Rozpoczął się tu turniej o mistrzostwo miasta; grają wszyscy najsilniejsi miejscowi zawodnicy, z wyjątkiem Pogorielego. Uczestniczą w grze: Makarczyk, Frydman, Blass, Kremer, Łowcki, Walenty, Feinmesser, „Alfa“, Najdorf, Glocer, Czerniak, Dobrzański, Jagielski.

Łódź.

Turniej o mistrzostwo miasta, urządzony staraniem Łódz. Tow. Zw. Gry Szach. przyniósł zwycięstwo Applowi $9^1/_2$p. Drugą nagrodę podzielili Kolski i Regedziński $8^1/_2$ p. czwartym był Frydman 8p. Bliższe szczegóły w następnym numerze.

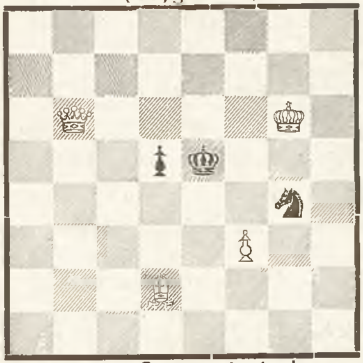
DZIAŁ ZADAŃ

pod redakcją M. WRÓBLA.

370. T. Pawłowski

Warszawa

(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

371. V. Marin

Hiszpanja

(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

372. G. H. Drese

Holandja

(Oryginalne)

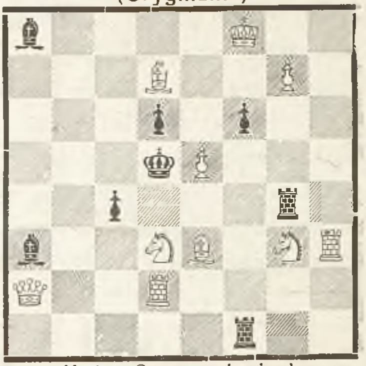


Mat w 3. posunięciach

373. Loschinski i Umnow

Rosja

(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

374. J. Teiner

Węgry

Oryginalne

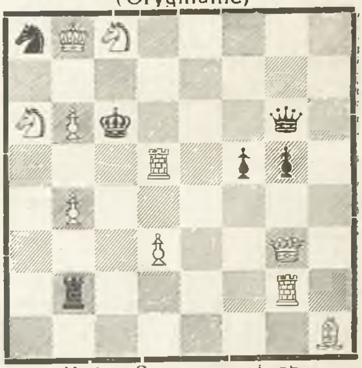


Mat w 2. posunięciach

375. E. Lorber

Lwów

(Oryginalne)



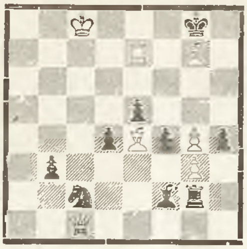
Mat w 2. posunięciach

376. M. Wróbel
n. Narodni Politika 1929



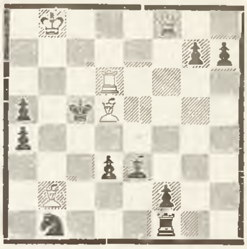
Mat w 3. posunięciach

377. E. Plesniwy
II nagr. Narodni Politika 1929



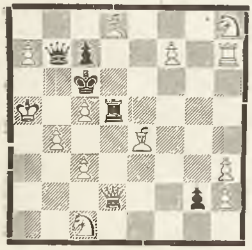
Mat w 3. posunięciach

378. F. Hladik
III n. Narodni Politika 1929



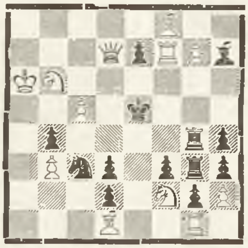
Mat w 3. posunięciach

379. †J. N. Babson
A. C. B. 1927



Samomat w 3 posunięciach

380. †J. N. Babson
I nagr. Wainwrigt Mem. 1920



Mat w 2 posunięciach

381. C. Behting



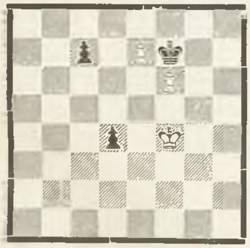
Mat w 3 posunięciach

† J. N. BABSON.

Zmarł niedawno słynny amerykański mistrz kompozycji Joseph Ney Babson, należący do starszej generacji tak z racji wieku, jak i stylu. Urodził się on w roku 1851 i wsławił się całym szeregiem pomysłowych zadań, szczególnie cenionym był jako twórca samomatów. Dwa zadania jego podajemy powyżej.

Studja

20. J. Behting



Białe zaczynają
i wygrywają

21. J. Behting



Białe zaczynają
i wygrywają

22. C. Behting



Białe zaczynają i osiągają nierozegraną

Rozwiązania.

287. K. A. L. Kubbel 1. He4 S 2. Hc3!, Sg3 2. Sc3†, Sa7 2. Gc6† Uboczne 1. He1. (patrz popr. zadanie).

288. Dr. E. Palkoska 1. Sh2.

289. Hortong i Niemeijer 1. Sb3.

290. Chapman 1. Gc7.

291. Dr. L de Jong 1. Gh6! uboczne Wd1.

292. J. Smutny 1. We7.

293. R. Kintzig 1. a×b6.

294. J. Gottfried 1. Gc1! (Na e4×d5 nastąpi Gc4, na H×h7, Sh7!).

295. L A. Issajew 1. Ga7, uboczne 1. Sa5†

296. G. Jordan z p cz. na f4 1. Gf6 uboczne 1. Sa5†

297. M. Wróbel 1. Sf3!

298. N. Schächter 1. Gc3!

299. A. Melman 1. Gd5.

300. S. S Lewman 1. Gb4.

301. J Smutny 1. Sc5 (na Kd6 1. Hd7†).

302. K. A. L. Kubbel 1. Ge4

303. E. Salardini 1. Kh3.

304. I Katko 1. Gf3.

305. Th C. Henriksen 1. Kc7.

306. G. Jordan 1. Hb7 uboczne 1. Gc4†.

307. T. Horak 1. Gd3.

308. F. Fränkel 1. Ge4!

309. J. Schiffmann 1. W×b6.

310. S. Limbach z cz. p. na e4. 1. Hh6! e3 2. Kd3, e5 3. Hg6 i 4. He4† Ge4 mat

311. Dr. L de Jong (z b. p. h5). 1. Wb1. Gb3. 2. Kg6, Gf7, 3. K×f7, Kh7, 4. Wb6, Gb1, 2. Wb6, Gc8 3. Wf6, Ge6 4. Wf3† Gg8 2. h×g8H† K×g8 3. Kg6, Kf8, 4. We1.

312. A. P. Gulajew 1. Se2!

313. J. Smutny 1. Wb8.

314. Th. C. Henriksen 1. Se7 uboczne 1. d×e6 i d7.

315 S. S. Lewmann 1. Sg8.

316. E. Salardini 1. Se2!

317. A. Brill 1. Sf3.

318. G. Jordan 1. Hg7.

319. T. Horak 1. Wa4!

320. M. Wróbel 1. Hf3!! (He3? Hc2!).

321. E. Wolański 1. Hb6!

322. I. Katko 1. Wa1 (Sd2, e3, g3, h2) 2. Wd1, e1, g1, h1).

323. Dr. L. de Jong 1. Gc1 Wb5 2. Ga3, Wb4, 3. Gd5 Wd4 2. Ga3 Wb4 3. Gd5, uboczne 1. Gb8, Wd6, 2. Gc7, Wd5 3. Gf4 i 4. Gd6! oraz 1. Se4† Kf5 2. Gd5 Kg4, 3. Sd2 Kf5 4. Kg7.

324. J. Smutny 1. Hc2.

325. R. Cofman 1. Sf3.

326. A. T. Arguelles z b. gońcem na e7. 1. Se1.

327. Pimenow i Umnow 1. He6.

328 J. Toth 1. Gd8.

329. L. Tuhan - Baranowski 1. Sd2.

330. L. Schor 1 Kg5

331. A. Mari 1. Sc4!

332. I. Gross 1. Hd6!

333. H. D. O. Bernard 1. Wd1.

334. A. Mari 1. Sc2!

335. J. A. Schiffman 1. Gb3.

336. C. S. Kipping 1 Sg6.

337. J. Kotrc 1. Ge7!

338. A. P. Gulajew 1. Sc6.

339 J. A. Schiffmann 1. Wg6!

340. J. A. Schiffmann 1. Wd5!

341. C. Mansfield 1. f4

342. J. Smutny 1. Hc4.

343. L. Tuhan - Baranowski 1. Hf6.

344. A. P. Gulajew 1. Se2!

345. E. Lorber 1. Hb1 uboczne 1. Hb3.

Stałe szachowe turnieje korespondencyjne

„ŚWIATA SZACHOWEGO"

(Wszelką korespondencję w tej sprawie należy skierować na adres p. **W. Geiera, Włocławek, ul. Piekarska 4**).

GRUPA I. Dnia 15 lutego rozpoczęła grę I. grupa naszych stałych turniejów koresp. Udział przyjmują:

1. August Potysch, Pszów Doły, powiat Rybnik
2. Dr. Żuk-Skarszewski, Przyszowa
3. Edward Arłamowski, stud. praw., Bochnia
4. W. Sieradzan, Włocławek
5. B. Korenblit, Warszawa

GRUPA II rozpoczęła grę 26 lutego b. r. Uczestniczą w niej:

1. S. Fogiel, Włocławek
2. S. Czerniakow, Zagożdżon (woj. Kieleckie)
3. Dr. S. Szaniawski, Dąbrowa Górnicza
4. H. Świniarski, Sokołów podlaski
5. „Mefisto" (pseudonim silnego zawodnika koresp.)

GRUPA III rozpoczęła grę w marcu w następującym składzie:

1. Józef Chełstowski, Zambrów
2. Alojzy Urban, Warszawa
3. Henryk Staszyński, Warszawa
4. „Mefisto"
5. A. Chakrin, Radziejów Kuj.

Wszystkich uczestników uprzejmie prosimy o ścisłe przestrzeganie regulaminu gry i życzymy im powodzenia!

Wydawnictwo Warszawskiego Towarzystwa Zwolenników Gry Szachowej

DRUK. A. BIAŁOBRZESKIEGO, WARSZAWA, ŻÓRAWIA 7. TEL. 245-83.